

Projet de programmes d'éducation physique et sportive du cycle 2

Juillet 2025

Ce projet de programmes n'engage pas, à ce stade, le ministère de l'Éducation nationale.

Sommaire

Principes	4
Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée	5
Cours préparatoire	6
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible	6
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible	6
Se déplacer pour lancer le plus loin possible	6
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace	7
Recueillir et apprécier des résultats	7
Cours élémentaire première année	7
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible	7
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible	7
Se déplacer pour lancer le plus loin possible	8
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace	8
Recueillir et apprécier des résultats	8
Cours élémentaire deuxième année	8
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible	8
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible	8
Se déplacer pour lancer le plus loin possible	9
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace	9
Recueillir et apprécier des résultats	9
Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels	9
Cours préparatoire	10
Construire des équilibres dans des environnements terrestres	10
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion	11
Construire des équilibres dans un environnement aquatique	11
Agir en toute sécurité	11
Cours élémentaire première année	11
Construire des équilibres dans des environnements terrestres	11
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion	12
Construire des équilibres dans un environnement aquatique	12
Agir en toute sécurité	12
Cours élémentaire deuxième année	13
Construire des équilibres dans des environnements terrestres	13
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion	13
Construire des équilibres dans un environnement aquatique	14
Agir en toute sécurité	14

S'exprimer avec son corps pour vivre des émotions	14
Cours préparatoire	15
Développer une motricité à visée artistique.....	15
Créer des enchaînements simples et mémorisés	15
Vivre et exprimer des émotions.....	16
Cours élémentaire première année	16
Développer une motricité à visée artistique.....	16
Créer des enchaînements simples et mémorisés	17
Vivre et exprimer des émotions.....	17
Cours élémentaire deuxième année.....	17
Développer une motricité à visée artistique.....	17
Créer des enchaînements simples et mémorisés	18
Vivre et exprimer des émotions.....	18
Coopérer et s'opposer pour apprendre à gagner	18
Cours préparatoire	19
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives	19
Faire des choix pour marquer	20
Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires.....	20
Cours élémentaire première année	20
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives	20
Faire des choix pour marquer	21
Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires.....	21
Cours élémentaire deuxième année.....	21
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives	21
Faire des choix pour marquer	22
Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires.....	22
Tableau synoptique	23

Principes

L'éducation physique et sportive (EPS) à l'école élémentaire contribue au développement moteur, affectif, cognitif et relationnel des élèves.

Discipline fondamentale, elle joue un rôle clé dans la formation globale de l'élève et favorise l'équilibre entre le corps et l'esprit. Elle participe de la construction d'une culture corporelle, sportive et citoyenne.

L'EPS offre une variété d'expériences motrices qui permet à chaque élève de se découvrir et de s'épanouir. Elle promeut le bien-être physique, moral et social, à travers une approche ludique et dynamique des apprentissages. L'élève s'éprouve dans l'action et il prend plaisir à explorer une diversité de situations et d'environnements dans le cadre des activités physiques, sportives et artistiques. Il apprend également à faire des choix, à prendre des initiatives et à coopérer avec les autres.

L'EPS a pour objectifs de permettre à l'élève de :

- développer sa motricité en apprenant à s'exprimer avec son corps ;
- renforcer son « capital santé » par une activité physique quotidienne et développer un mode de vie sain et équilibré ;
- découvrir une culture physique, sportive et artistique ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour favoriser la coopération et le respect des autres ;
- s'approprier des méthodes et des outils (de mesure, d'évaluation, de recueil de résultats) par la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques variées.

L'EPS contribue à la mise en œuvre du socle commun de connaissances, de compétences et de culture et participe à l'acquisition des savoirs fondamentaux, au développement des compétences psychosociales ainsi qu'à la construction d'une culture commune.

Cette discipline joue un rôle clé au sein de l'école inclusive ; l'objectif est de favoriser l'accès de tous les élèves, dont les élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap, à une pratique physique sportive et artistique. En effet, l'adaptation du contexte d'enseignement en EPS permet de prendre en compte les différences et de valoriser la diversité.

Par ailleurs, l'EPS garantit l'égalité entre les filles et les garçons. Elle veille à leur offrir les mêmes opportunités et encourage la participation équitable des filles et des garçons à toutes les activités physiques, sportives et artistiques qu'elles soient individuelles ou collectives.

À l'école élémentaire, quatre domaines complémentaires relatifs à la motricité offrent un parcours de formation équilibré et progressif :

- se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée ;
- construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels ;
- s'exprimer avec son corps pour vivre des émotions ;
- coopérer et s'opposer pour apprendre à gagner.

Ces domaines d'apprentissage ainsi définis constituent un passage obligé au cours des trois années du cycle 2. Chaque domaine vise l'acquisition d'une compétence motrice prioritaire qui peut néanmoins être réinvestie dans les autres domaines.

Les objectifs d'apprentissage des domaines précisent les acquisitions visées à chaque niveau d'enseignement. Ils permettent d'effectuer des choix adaptés au contexte de l'enseignement (espaces, matériels, infrastructures).

Les exemples de réussite, qui illustrent les objectifs d'apprentissage, donnent des repères sur l'activité menée par l'élève. Ils sont à considérer comme indicatifs et non limitatifs.

La répartition des 108 heures d'EPS annuelle doit être soigneusement réfléchie pour garantir à la fois l'acquisition des attendus des programmes de la discipline et la mise en œuvre des savoirs sportifs fondamentaux (savoir nager et savoir rouler à vélo). La répétition joue un rôle prépondérant dans l'acquisition progressive des compétences motrices et contribue au développement de la confiance en soi. La pratique régulière voire quotidienne de l'EPS est une condition de la réussite de l'élève et du développement des habitudes positives de vie.

En complémentarité de l'enseignement de l'EPS, la participation de l'élève aux activités de l'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP) offre une occasion supplémentaire de prolonger sa pratique, de vivre de nouvelles expériences, de prendre des initiatives et assumer des responsabilités dans un cadre associatif.

Enfin, sans se substituer à l'EPS, la mesure des 30 minutes d'activité physique quotidienne (APQ) renforce les objectifs généraux de santé et de bien-être des élèves.

Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée

Dans la continuité des activités conduites durant le cycle précédent, l'élève construit une motricité qui lui permet d'agir à la fois dans l'espace et sur une durée. L'enjeu est de favoriser une meilleure appréhension de l'espace et du temps par la mobilisation de ses ressources physiques. L'élève développe des habiletés motrices pour se déplacer avec efficacité dans des espaces stables, normés et rassurants.

Il apprend à se déplacer plus vite, plus longtemps, plus haut et plus loin. Il apprend également à se repérer dans un environnement plus ou moins connu pour agir et mieux s'orienter dans l'espace.

La possibilité de diversifier les contextes au sein du domaine d'apprentissage « se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée » permet à l'élève d'enrichir sa motricité au travers d'habiletés motrices distinctes mais complémentaires du type course, saut, lancer et orientation. Ces dernières peuvent être réinvesties dans les autres domaines relatifs à la motricité.

Dans ce domaine, l'élève acquiert une motricité qui lui permet de :

- se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible. Il construit une motricité de coureur pour agir sur une durée (courir vite, courir et franchir et courir longtemps) ;
- se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible. Il construit une motricité de sauteur pour agir dans l'espace en longueur ou en hauteur ;
- se déplacer pour lancer le plus loin possible. Il manipule différents objets et construit une motricité de lanceur pour agir sur l'objet et dans l'espace ;
- se déplacer pour s'orienter dans l'espace. Il apprend à se situer pour s'orienter dans l'espace dans des environnements de moins en moins connus ;
- recueillir et apprécier des résultats. Il apprend à relever et communiquer des résultats, et développe ainsi des compétences psychosociales.

Points de vigilance

Le professeur veille à concevoir des séquences d'enseignement qui permettent de :

- faire vivre des expériences au sein de plusieurs ateliers complémentaires (course, saut et lancer) ;
- garantir un espace aménagé et sécurisé pour agir ;
- proposer des situations ludiques à l'aide d'une diversité de matériels (plots, lattes, cerceaux, etc.) ;
- varier les environnements, les durées et les objets pour développer des habiletés motrices différentes et complémentaires ;

- donner des repères de temps et de distance afin que l'élève mobilise au maximum ses ressources et apprécie le résultat de son action ou de celle des autres ;
- valoriser les efforts, les progrès et encourager le dépassement de soi ;
- apprécier ses résultats au regard des performances sportives de référence.

Cours préparatoire

Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Découvrir une diversité de signaux de départ. – Courir vite de façon équilibrée.	– L'élève identifie le signal de départ (sonore, visuel, tactile) et s'élance avec réactivité. – Il regarde loin devant lui et reste dans l'espace dévolu à sa course (un couloir, une zone aménagée, etc.).
– Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux.	– L'élève franchit plusieurs obstacles horizontaux (type « rivière ») sans ralentir sa course. – Il franchit toutes les rivières avec le pied droit, puis avec le pied gauche. – Il franchit toutes les rivières en alternant le pied d'impulsion.
– Courir longtemps en limitant les arrêts.	– L'élève réduit le nombre d'arrêts dans un espace de course aménagé autorisant des zones de marche (« contrats de course »). – Les élèves courent en groupe pour parcourir la plus grande distance possible sur une durée donnée.

Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Varier les impulsions pour sauter loin ou haut.	– L'élève saute vers l'avant et sans élan pour franchir un obstacle horizontal en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). – Il saute sans élan au-dessus d'un fil ou d'un tapis en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). – Il saute pour atteindre des zones de plus en plus hautes ou de plus en plus éloignées (fil, tapis, plots, etc.) de la zone d'impulsion.

Se déplacer pour lancer le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Lancer loin différents objets.	– L'élève lance des objets variés (balle, vortex, cerceaux, etc.) en visant des zones plus ou moins éloignées. – Il lance de manière différente (à deux mains, à une main, mains au niveau de la poitrine, au-dessus de la tête, etc.) en visant des zones de plus en plus éloignées. – Il lance loin en mobilisant ses jambes et en basculant le haut du corps de l'arrière vers l'avant.

Se déplacer pour s'orienter dans l'espace

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Repérer des éléments visibles pour se situer dans un espace connu.	- L'élève identifie et nomme les symboles présents sur un plan et il les reconnaît sur le terrain. - Il se situe sur un plan en reconnaissant des éléments remarquables situés « à proximité ». - Il identifie des éléments remarquables sur une photographie et sait reconnaître l'endroit où celle-ci a été prise. - Il trouve une balise facilement identifiable et visible à proximité de sa position à l'aide d'un plan.

Recueillir et apprécier des résultats

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Explorer et utiliser des outils de mesure concrets.	- L'élève repère la zone qui matérialise le résultat de son action motrice ou celle d'un camarade (durée/distance en course, zone de réception pour le lancer et le saut). - Il mesure ses progrès grâce à des repères très concrets qui matérialisent le résultat de ses actions motrices (zone atteinte, distance parcourue, etc.).

Cours élémentaire première année

Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
- Se préparer au signal de départ. - Courir vite et de façon coordonnée.	- L'élève est immobile avant le départ et attentif au signal. - Il court vite en slalomant entre des petits objets. - Il court vite en variant la direction de ses déplacements (vers l'avant, l'arrière, sur le côté, etc.).
Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.	- L'élève franchit un obstacle vertical placé en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. - Il franchit l'obstacle vertical avec le pied droit, puis avec le pied gauche.
Courir longtemps sans s'arrêter.	- L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course donnée. - Il réussit un « contrat de course » adapté à ses capacités.

Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.	- L'élève réalise des foulées bondissantes vers l'avant. - Il effectue une succession de bonds vers le haut. - Il identifie le pied avec lequel il préfère sauter (pied d'appel).

Se déplacer pour lancer le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Lancer loin et dans l'axe différents objets.	– L'élève lance un objet loin en le faisant passer au-dessus d'un obstacle vertical. – Il lance un objet loin dans les limites de la zone de lancer.

Se déplacer pour s'orienter dans l'espace

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.	– L'élève oriente son plan à l'aide des éléments remarquables situés sur le terrain. – Il ajuste l'orientation de son plan à chaque changement de direction. – Il se situe sur le plan à chaque arrêt.

Recueillir et apprécier des résultats

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.	– L'élève relève et communique les résultats obtenus. – Il compare les résultats d'un essai à l'autre pour mesurer les progrès.

Cours élémentaire deuxième année

Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Réagir vite au signal de départ. – Courir vite et de façon coordonnée.	– L'élève réagit vite à un signal sonore. – Il court vite en adaptant sa foulée aux contraintes (espaces différents entre des lattes, des plots, etc.), sans ralentir.
– Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.	– L'élève franchit plusieurs obstacles verticaux placés en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. – Il franchit tous les obstacles verticaux avec le pied droit, puis avec le pied gauche. – Il franchit tous les obstacles verticaux en alternant le pied d'impulsion.
– Courir longtemps sans s'arrêter.	– L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course de plus en plus longue. – Il choisit un « contrat de course » adapté à ses capacités.

Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.	– L'élève identifie son pied d'appel préférentiel en comparant les distances atteintes ou les hauteurs franchies après chaque saut. – Il effectue des sauts exclusivement avec son pied d'appel.

	– Il mobilise ses bras pour sauter plus loin ou plus haut.
--	--

Se déplacer pour lancer le plus loin possible

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Lancer loin et dans l'axe différents objets.	– L'élève lance à deux mains un petit ballon lesté, effectue une poussée du bas vers le haut et vers l'avant, pour terminer avec les deux bras tendus vers le haut et l'avant. – Il lance une balle, un vortex ou un petit javelot en mousse avec une flexion du bras dite à « bras cassé » (trajet du bras de l'arrière vers l'avant, le coude fléchi et termine avec la main vers le haut et l'avant).

Se déplacer pour s'orienter dans l'espace

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.	– L'élève trouve deux balises facilement identifiables à moins de vingt mètres de sa position à l'aide d'un plan. – Il marche pour mieux s'orienter à partir d'un plan et sur le terrain (l'orientation prime sur la course).

Recueillir et apprécier des résultats

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.	– L'élève applique des principes pour s'améliorer d'un essai à l'autre (être attentif pour réagir vite à un signal de départ, etc.). – Il comprend l'intérêt de la mesure d'un résultat pour modifier son attitude et son action (identifier son pied d'appel pour sauter plus loin ou plus haut, lancer loin grâce à l'action des jambes, etc.).

Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels

Dans la continuité des activités conduites durant le cycle précédent, l'élève construit des équilibres nouveaux pour s'adapter à des environnements inhabituels et variés. Confronté à ces contextes d'évolution inédits naturels ou aménagés, l'élève réorganise et enrichit sa motricité ordinaire (équilibre vertical) et développe de nouvelles habiletés motrices. L'élève expérimente ainsi un nouvel équilibre terrestre et aquatique, avec ou sans moyen de locomotion.

Ces équilibres relatifs à la motricité contribuent à l'acquisition des savoirs sportifs fondamentaux que sont le « savoir nager » et le « savoir rouler à vélo ».

L'expérience d'une pratique physique en milieu inhabituel procure à l'élève des émotions qu'il apprend à reconnaître et à gérer. Les activités du domaine « construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels » représentent une opportunité pour développer des savoirs en matière de sécurité et garantir ainsi le respect de l'intégrité physique et morale de l'élève.

Dans ce domaine, l'élève acquiert une motricité qui lui permet de :

- construire des équilibres dans des environnements terrestres. Dans les environnements terrestres aménagés, il adapte son équilibre et construit des habiletés motrices de nature gymnique (rouler, voler, se renverser et se suspendre). Il réorganise également sa motricité pour évoluer sur des supports verticaux, sans appréhension et en toute sécurité (grimper) ;
- construire des équilibres avec un moyen de locomotion. Il construit de nouveaux équilibres par l'usage d'un moyen de locomotion pour rouler ou glisser ;
- construire des équilibres dans un environnement aquatique. Dans celui-ci, il modifie ses repères pour évoluer dans l'eau ;
- agir en toute sécurité pour soi et pour les autres. Confronté à des environnements inhabituels, il développe des compétences en matière de sécurité, ainsi que des compétences psychosociales.

Points de vigilance

Le professeur veille à concevoir des séquences d'apprentissage qui permettent de :

- sécuriser l'activité par un encadrement et un aménagement adaptés aux activités ;
- anticiper le temps nécessaire à l'aménagement de l'espace à l'aide du matériel ;
- recourir à des accompagnateurs agréés dans le cadre d'activités à taux d'encadrement renforcé ;
- éduquer à la sécurité pour soi et pour les autres ;
- exploiter la pratique des activités dans un milieu naturel pour sensibiliser au développement durable et à la biodiversité.

Cours préparatoire

Construire des équilibres dans des environnements terrestres

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	– L'élève effectue une roulade avant à partir d'un contre haut (bloc, banc, etc.) avec le menton collé à la poitrine. – Il roule en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc.
– Explorer un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	– L'élève effectue un saut avec le corps droit sur une surface plane après une impulsion sur deux pieds. – Il se réceptionne en équilibre. – Il a le corps droit lors de sa suspension en l'air avec les bras placés le long du corps. – Il effectue deux sauts successifs sur une surface plane avec le corps droit après une impulsion à deux pieds.
– Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. – Explorer un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	– L'élève se déplace sur plusieurs mètres en quadrupédie avec une position du bassin au-dessus de la ligne des épaules. – Il se déplace sur un banc avec les bras écartés, sans tomber.
– Explorer un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical (espallier, mur, mur d'escalade, corde, etc.).	– En situation de grimpe (hauteur inférieure à trois mètres), l'élève ose se déplacer sur un parcours constitué de plusieurs grosses prises. – Sur ces parcours simples, il limite les arrêts ou les retours au sol.

Construire des équilibres avec un moyen de locomotion

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, en ligne droite.	- L'élève maintient son équilibre sur un moyen de locomotion (vélo, roller, patinette, etc.) pour réaliser un parcours en ligne droite. - À partir d'un plot de départ, il roule et il glisse jusqu'au plot d'arrivée, sans tomber. - Il regarde devant lui, il freine puis il s'arrête en posant un pied au sol. - Il réalise un parcours en s'arrêtant le moins possible.

Construire des équilibres dans un environnement aquatique

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Explorer le milieu aquatique.	- L'élève entre seul dans l'eau (par l'échelle, par un saut depuis le bord du bassin, etc.). - Il s'éloigne progressivement du bord avec les épaules immergées. - Il accepte de mettre la tête sous l'eau et d'expirer (bloquer la respiration et souffler sous l'eau).

Agir en toute sécurité

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Respecter les règles pour ne pas se mettre en danger.	- Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : - connaît et respecte les positions de départ et d'arrivée ; - attend le signal de départ avant de s'engager dans le parcours pour ne pas gêner ou mettre en danger ses camarades (agir en sécurité pour soi et pour les autres) ; - connaît et respecte les limites de la zone dans laquelle il évolue ; - identifie les consignes et les règles liées au respect de l'environnement de la pratique ; - connaît les équipements de sécurité adaptés à l'activité. - Dans les activités de construction des équilibres dans un environnement aquatique, l'élève : - respecte les principales règles de sécurité (espace et périmètre de pratique ou d'évolution, respect du règlement de la piscine).

Cours élémentaire première année

Construire des équilibres dans des environnements terrestres

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane avec le menton collé à la poitrine.

	– Il réalise une roulade avant dans l'axe et termine en équilibre.
– Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	– L'élève effectue un saut avec le corps droit depuis un contre haut (banc, bloc, etc.) après une impulsion sur deux pieds. – Il se réceptionne en équilibre dans un cerceau. – Il réalise un saut avec le corps droit.
– Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. – Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	– En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (bloc, banc, etc.), l'élève aligne ses mains et ses épaules (position dite « de la planche »). – Il a le corps gainé et ses épaules se situent dans l'axe et au-dessus de ses mains. – Il se déplace sans tomber sur une poutre avec les bras écartés.
– Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	– L'élève se déplace vers le haut (inférieur à trois mètres), puis en traversée d'un point A à un point B sans retour au sol. – Il dissocie et coordonne les actions des bras et des jambes dans son déplacement.

Construire des équilibres avec un moyen de locomotion

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.	– L'élève roule et glisse sur des parcours en effectuant des virages à droite et à gauche. – Il pédale sur des trajectoires variées (ligne droite, slalom, etc.). – Il roule et retire ses pieds des pédales.

Construire des équilibres dans un environnement aquatique

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire un nouvel équilibre horizontal.	– L'élève saute dans l'eau et se laisse remonter à la surface de façon passive. – Il se maintient un court instant en position verticale dans l'eau sans prendre appui sur le bord du bassin. – Il expérimente la flottaison sur le ventre et sur le dos. – Il expire lorsqu'il a la tête sous l'eau.

Agir en toute sécurité

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.	– L'élève reconnaît des situations dangereuses pour lui ou pour les autres et adopte les comportements appropriés : - il prévient le professeur ; - il ne s'engage pas dans un parcours dans lequel un camarade est déjà impliqué ; - il apporte son aide à un camarade en difficulté sur un parcours ; - il connaît et respecte la hauteur de sécurité à ne pas dépasser, etc.

	– Il comprend certains principes d'efficacité au service de sa sécurité : - la poussée d'Archimède qui permet une remontée passive dans les activités aquatiques ; - la vitesse comme une condition de l'équilibre dans le déplacement avec un moyen de locomotion, etc. – Dans les activités de construction d'équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : - aide le professeur à installer le petit matériel (tapis, blocs, etc.) ; - vérifie son équipement dans le respect des règles de sécurité.
--	---

Cours élémentaire deuxième année

Construire des équilibres dans des environnements terrestres

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	– L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc. – Il roule vers l'avant et adopte des positions d'arrivée différentes : sur deux pieds, sur un pied, accroupi, assis, etc.
– Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	– L'élève effectue un saut avec le corps droit après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. – Il se réceptionne en équilibre sur une surface plane. – Il réalise un saut avec le corps droit et une position des bras vers le haut.
– Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. – Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	– En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (banc, bloc, espalier, etc.), l'élève aligne ses mains, ses épaules et son bassin (position « à l'équerre »). – Il se déplace en alternant une pose des mains et une pose des pieds (« saut de lapin »). – Sur un banc ou sur une poutre, il réalise des figures simples sur une jambe, sans tomber.
– Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	– L'élève grimpe sur des parcours en traversée d'un point A à un point B avec des prises plus petites et plus espacées entre elles. – Il déplace les pieds avant les mains dans son déplacement.

Construire des équilibres avec un moyen de locomotion

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.	– L'élève se déplace en utilisant le « pas du patineur ». – Il roule ou glisse entre deux plots en levant un pied.

	– Il roule ou glisse en effectuant un virage : une fois à droite, une fois à gauche. – Il roule en suivant un autre élève sans le dépasser. – Il roule ou glisse en contournant des obstacles sans tomber.
--	--

Construire des équilibres dans un environnement aquatique

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire un nouvel équilibre horizontal.	– L'élève entre dans l'eau par une bascule du corps vers l'avant. – Il s'allonge et flotte sur le ventre puis sur le dos, avec ou sans l'aide d'un matériel (frite, planche, etc.). – Il adopte une posture d'équilibre ventral puis dorsal avec un positionnement des bras et de la tête dans le prolongement de l'axe du corps.

Agir en toute sécurité

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.	– L'élève sait renoncer si le parcours lui paraît trop difficile et il précise la nature du danger potentiel. – Dans les activités de construction des équilibres dans les environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion : - dans un espace aménagé et sécurisé, l'élève s'engage dans l'activité sans appréhension ; - dans une activité de grimpe, il s'engage dans un parcours adapté à ses capacités pour le réussir en toute sécurité.

S'exprimer avec son corps pour vivre des émotions

Dans la continuité des activités conduites durant le cycle précédent, l'élève construit une motricité pour s'exprimer avec son corps, pour vivre et faire vivre des émotions au travers d'activités artistiques et gymniques variées.

Au sein du domaine « s'exprimer avec son corps pour vivre des émotions », il s'engage en utilisant son corps comme moyen d'expression artistique, selon des paramètres variés (temps, espace, énergie et relation aux autres). Il mobilise également les habiletés gymniques développées dans le domaine « construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels ».

Il apprend à s'intégrer dans un projet collectif en tant qu'artiste, chorégraphe, spectateur et à exploiter pleinement les différents espaces qui lui sont proposés. Il s'engage corporellement par la mobilisation et la consolidation de nouveaux équilibres en effectuant des mouvements artistiques spécifiques, et prend ainsi conscience de son corps dans l'espace scénique.

C'est dans un contexte bienveillant que l'élève est encouragé à oser s'exposer au regard des autres. Il s'engage dans une démarche créative et sensible pour vivre et faire vivre des émotions par son expression corporelle.

Dans ce domaine, l'élève acquiert une motricité qui lui permet de :

- développer une motricité à visée artistique. Il enrichit sa motricité dans une dimension artistique en s'appropriant l'espace scénique ;
- créer des enchaînements simples et mémorisés. Il construit des enchaînements fluides et esthétiques qu'il présente devant les autres ;

- vivre et exprimer des émotions. Il découvre une démarche de création artistique et construit une posture d'artiste. Il apprécie une prestation, s'exprime en évitant le jugement de valeur et partage son ressenti.

Points de vigilance

Le professeur veille à concevoir des séquences d'apprentissage qui permettent de :

- privilégier la dimension collective dans une démarche de création ;
- instaurer un climat d'apprentissage où l'élève se sent en sécurité physique, psychologique et sociale ;
- conclure une séquence d'apprentissage par une présentation et représentation individuelle ou collective ;
- assurer différents rôles (danseur, acrobate, juge, chorégraphe, spectateur, etc.) ;
- agir sur les différentes variables (règles, espace, matériel, temps, supports musicaux, etc.) pour simplifier ou complexifier les situations pédagogiques ;
- favoriser l'accès à une culture artistique en lien avec le parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC).

Cours préparatoire

Développer une motricité à visée artistique

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer des actions à visée artistique.	– Dans les activités de danse, l'élève mobilise tout son corps (bras, jambes, tête, mains, buste). – Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il explore l'amplitude gestuelle (étirer ses bras, tendre sa jambe d'appui dans une position d'équilibre sur une poutre, etc.).
– Explorer l'espace scénique.	– Dans les activités de danse, l'élève adapte ses déplacements en fonction de l'espace délimité : il danse « très grand » ou « très petit » (variation de l'amplitude gestuelle). – Il occupe tout l'espace sans contact avec les autres. – Dans les activités d'arts du cirque, il se déplace sur tout l'espace en fonction du verbe d'action proposé (sauter, courir, ramper, tourner, etc.). – Dans les activités gymniques, il explore tout l'espace disponible en adaptant ses mouvements en fonction des différents matériels utilisés (bancs, poutres, cordes, chaises, tapis, etc.).

Créer des enchaînements simples et mémorisés

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reproduire un enchaînement artistique.	– L'élève respecte le contenu de la phrase dansée ou de l'enchaînement acrobatique. – Dans les activités de danse traditionnelle, il reproduit le début, le milieu et la fin d'une phrase chorégraphiée. – Dans les activités de danse, il reproduit la phrase d'un partenaire.

Vivre et exprimer des émotions

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer la posture d'artiste.	– Dans toutes les activités proposées : - l'élève accepte d'être regardé ; - il salue le public à la fin de la prestation ; - l'expression corporelle de l'élève traduit une émotion (sauter de joie, taper des pieds de colère, etc.). – Dans les activités de danse ou d'arts du cirque, il exprime un état (être pressé, fatigué, surpris, joyeux, etc.), un sentiment, une émotion (joie, tristesse, peur, etc.), une énergie (être mou, résistant, lourd, etc.).
– Apprécier et décrire une prestation à l'aide d'un vocabulaire approprié.	– Dans toutes les activités proposées : - l'élève s'approprie un vocabulaire spécifique pour décrire une prestation (espace, matériel, mouvement, verbes d'action, etc.) ; - il est respectueux, silencieux et attentif pendant la prestation de ses camarades. – Dans les activités d'arts du cirque, il associe une émotion à un numéro observé (joie, peur, étonnement, etc.). – Dans les activités gymniques, il reconnaît un élément et sait le nommer.

Cours élémentaire première année

Développer une motricité à visée artistique

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reproduire des actions à visée artistique.	– Dans les activités de danse, l'élève reproduit des procédés chorégraphiques simples (répétition, unisson, cascade, etc.). – Il utilise les paramètres du mouvement et s'appuie sur son imagination pour transformer différents déplacements (marcher sur un fil, courir sur des braises, avancer dans l'obscurité, etc.). – Dans un numéro d'arts du cirque, il reproduit des figures simples.
– Varier ses actions dans l'espace scénique.	– Dans les activités de danse, l'élève reproduit des chorégraphies simples en s'appuyant sur des repères spatiaux (devant de scène, fond de scène, position de face ou de profil, etc.). – Dans les activités d'arts du cirque, il varie les lancers avec des balles ou des foulards dans les différentes dimensions de l'espace (en cascade, verticalement, horizontalement, au sol, etc.). – Dans des activités gymniques, il varie ses déplacements (en avant, en arrière, sur le côté, sur demi-pointes, etc.) sur différents matériels utilisés (banc, poutre, etc.).

Créer des enchaînements simples et mémorisés

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– S'approprier un enchaînement artistique.	– Dans les activités de danse, l'élève s'approprie et mémorise une phrase composée de deux à trois mouvements. – Dans les activités d'arts du cirque ou gymniques, il marque le début et la fin de l'enchaînement (présentation des balles de jonglage au début, puis salut au public à la fin).

Vivre et exprimer des émotions

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire une posture d'artiste.	– Dans toutes les activités proposées : - l'élève centré sur son action reste néanmoins à l'écoute de l'autre dans une prestation individuelle ou collective ; - il surmonte ses appréhensions pour réaliser l'intégralité de sa prestation devant un public. – Dans les activités de danse, il accepte de participer à un travail collectif destiné à être montré et apprécié. – Dans les activités d'arts du cirque, il accepte de répéter plusieurs fois le numéro pour le maîtriser.
– Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.	– Dans toutes les activités proposées : - L'élève spectateur est orienté vers l'espace scénique tout au long de la prestation ; - il observe avec attention ses camarades ; - il verbalise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation à partir de repères simples. – Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il interagit en exprimant ses émotions et les sentiments ressentis devant le groupe. – Dans les activités gymniques, il identifie la réalisation des éléments dansés ou acrobatiques présentés (roulade, équilibre, saut, etc.).

Cours élémentaire deuxième année

Développer une motricité à visée artistique

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Reproduire des actions à visée artistique.	– Dans les activités de danse, en fonction des rythmes entendus, l'élève varie ses mouvements et leur vitesse en suivant des chemins de natures variées (lignes droites, cercles, carrés, etc.). – Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il reproduit des figures simples avec un partenaire (figures en miroir, en chaîne, etc.).
– Varier ses actions dans l'espace scénique.	– Dans les activités d'arts du cirque, l'élève lance un anneau en hauteur, touche le sol avec une main puis rattrape l'anneau.

	– Dans des activités gymniques, il choisit deux parcours matérialisés dans l'espace (poutre, tapis, banc, plan incliné, tremplin, etc.) sur lesquels il réalise des mouvements imposés (rouler, sauter, enjambrer, etc.). – Dans son numéro d'arts du cirque, il utilise la largeur, la hauteur et la profondeur pour occuper l'espace et prendre en compte le public.
--	---

Créer des enchaînements simples et mémorisés

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– S'approprier un enchaînement artistique.	– L'élève effectue un choix d'éléments artistiques en respectant une structuration définie (un début, un milieu et une fin). – Dans les activités de danse, il modifie l'amplitude de ses mouvements pour traduire une émotion (la colère, la tristesse, la peur, la joie, etc.). – Dans les activités gymniques, il choisit un ordre pour enchaîner les différents éléments de manière fluide.

Vivre et exprimer des émotions

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Construire une posture d'artiste.	– Dans toutes les activités proposées : - l'élève prend en compte le public : se placer, se présenter, s'exprimer, etc. ; - il joue un personnage. – Dans des activités de danse, il s'inspire de différents matériaux (des photographies, des images, des états, des sentiments, etc.) pour créer. – Dans les activités gymniques, il ose effectuer une prestation dans des situations observées et appréciées par d'autres.
– Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.	– Dans toutes les activités proposées, l'élève : - commence à justifier son appréciation en exploitant un support (figures gymniques, code, etc.) ; - précise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation en proposant une amélioration. – Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il apprécie la qualité de la prestation en identifiant les trois moments clés (début, milieu et fin). – Dans les activités gymniques, il qualifie une prestation selon divers critères (déséquilibre, mémorisation, enchaînement, etc.).

Coopérer et s'opposer pour apprendre à gagner

Dans la continuité des activités conduites durant le cycle précédent, l'élève construit une motricité visant à coopérer avec ses pairs et à s'opposer à eux dans des situations d'opposition individuelles et collectives qui sont à la fois variées et complémentaires (jeux collectifs, jeux de raquettes et jeux de combat).

Dans le domaine « coopérer et s'opposer pour apprendre à gagner », l'élève s'engage physiquement en situation d'opposition, mobilise et enrichit ses habiletés motrices pour jouer et gagner.

Il apprend à coopérer au service de son projet de jeu pour remporter une rencontre. Il expérimente et construit sa capacité à prendre des informations et des décisions, que ce soit pour agir seul ou interagir avec ses partenaires.

Il respecte les règles du jeu, la sécurité et développe un comportement de fair-play.

Lors des rencontres, les élèves ont l'occasion de vivre de nouvelles expériences en apprenant à assumer les différents rôles de joueur, d'arbitre et d'organisateur.

Dans ce domaine, l'élève acquiert une motricité qui lui permet de :

- développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives. Il diversifie et enrichit ses habiletés motrices dans une variété de situations de jeu. Il identifie progressivement des espaces réglementés dans lesquels il se déplace et coordonne ses actions pour jouer et gagner ;
- faire des choix pour marquer. Il fait des choix tactiques simples au service d'un projet d'action individuel ou collectif pour gagner ;
- respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires. Il découvre de nouvelles règles et un vocabulaire spécifique. Il prend part à l'organisation du jeu et s'approprie les règles d'arbitrage. Il apprend à maîtriser ses émotions dans la victoire comme dans la défaite.

Points de vigilance

Le professeur veille à concevoir des séquences d'apprentissage qui permettent de :

- agir sur différentes variables (règles, nombre de joueurs, espace, temps, matériel, etc.) pour simplifier ou complexifier la situation pédagogique ;
- varier le niveau d'opposition pour construire des choix tactiques simples (pousser ou tirer, passer ou dribbler, etc.) ;
- anticiper la constitution des groupes ou des équipes (mixité, homogénéité, hétérogénéité, etc.) ;
- assurer l'implication de l'élève dans les différents rôles ;
- gérer de manière positive les émotions liées à la victoire ou à la défaite ;
- favoriser l'accès à une culture citoyenne et le partage de valeurs communes (respect des règles, des partenaires et des adversaires, mixité et égalité, etc.) en lien avec le parcours citoyen.

Cours préparatoire

Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Maîtriser des actions d'opposition simples.	– Dans un jeu collectif, l'élève court, s'arrête et change de direction. – Il lance et attrape à deux mains en passe directe différents types de balles. – Dans un jeu de combat de préhension, il est solide sur ses appuis et accepte le contact. – Il tire ou pousse son adversaire pour le faire rentrer ou sortir de la zone de combat.
– Explorer la zone de jeu dans toutes ses dimensions.	– En situation de jeu, l'élève se déplace pour explorer toutes les zones possibles (au sol, en aérien, sur grand terrain, sur petit terrain, etc.). – Il identifie les limites du terrain ou de l'aire de jeu.

	– Dans un jeu de combat, il se déplace, accepte l'opposition et reste dans la zone de jeu. – Dans un jeu collectif, il est mobile et actif sur tout l'espace de jeu.
--	---

Faire des choix pour marquer

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
– Se situer pour agir seul ou à plusieurs.	– L'élève reconnaît ses partenaires et ses adversaires. – Il différencie « jouer avec » et « jouer contre ». – Dans un jeu collectif : - il connaît et identifie les différents rôles dans une équipe (porteur de balle, non porteur de balle, attaquant, défenseur) ; - Il prépare ses mains et se rapproche de son partenaire pour lui indiquer qu'il est prêt à recevoir le ballon.

Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Explorer les règles du jeu.	– L'élève connaît le but du jeu et les consignes pour agir. – Il découvre l'importance des règles pour le bon déroulement du jeu. – Il reformule les principales règles du jeu avec ses propres mots. – Il associe les fautes aux principales règles du jeu (sortie de terrain, manipulation du ballon, contact entre joueurs, etc.).
– Explorer les interactions dans le jeu.	– L'élève contrôle ses émotions dans la victoire comme dans la défaite dans diverses situations de jeu. – Dans un jeu collectif, il accepte de jouer avec les autres.

Cours élémentaire première année

Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
– Maîtriser et contrôler des actions d'opposition simples.	– Dans un jeu collectif, l'élève à l'arrêt passe le ballon avec précision à un partenaire proche (passes directes ou à rebond). – Il lance et renvoie une balle ou un volant. – Dans un jeu de combat, il contrôle son adversaire de différentes façons pour l'immobiliser au sol (retenir, maintenir au sol en recouvrant le corps, utiliser le poids de son corps, etc.).
– S'adapter à la zone de jeu.	– L'élève organise ses déplacements dans le respect de la zone de jeu. – Dans un jeu de raquettes, il réalise un parcours avec la balle posée sur la raquette sans la faire

	tomber (sur une ligne tracée au sol, en slalomant entre les plots en marche arrière, etc.).
--	---

Faire des choix pour marquer

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.	- Dans un jeu collectif, l'élève se reconnaît dans un rôle d'attaquant ou de défenseur. - Il repère si son équipe est en possession du ballon et réussit à changer rapidement de rôle (attaquant et défenseur). - Il ajuste sa frappe ou ses passes en fonction de la distance de la cible ou de celle d'un partenaire.

Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Comprendre et respecter les règles du jeu.	- L'élève identifie différentes règles et sait les nommer. - Il reformule le but du jeu et ses règles à l'aide du vocabulaire spécifique. - Il identifie et respecte le rôle d'arbitre. - Il reconnaît la faute et accepte la décision dans le cas du non-respect de la règle. - Il connaît les règles de sécurité dans les jeux d'opposition (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).
Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.	- L'élève reconnaît la défaite et ne manifeste pas de comportement déplacé envers l'adversaire. - Il respecte ses partenaires et ses adversaires : il salue ou sert la main avant et après la confrontation (partie, combat).

Cours élémentaire deuxième année

Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Maîtriser et contrôler des actions d'opposition simples.	- Dans un jeu de raquettes, l'élève réussit à échanger un ballon de baudruche, une balle en mousse, une balle molle, etc., de part et d'autre d'un filet ou d'une ligne au sol. - Dans un jeu de combat, il est actif au sol pour ne pas se faire retourner et immobiliser.
S'adapter à la zone de jeu.	- L'élève s'éloigne ou se rapproche de ses partenaires pour se démarquer. - Dans un jeu de combat, il adapte son action pour ne pas sortir de la zone de combat ou pour sortir son adversaire de celle-ci. - Dans un jeu de raquettes, il lance ou frappe de façon précise un volant, une balle, de bas en haut ou à « bras cassé » dans une zone définie.

Faire des choix pour marquer

Objectif d'apprentissage	Exemples de réussite
Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.	- Dans un jeu collectif, l'élève réalise avec un partenaire une action de « montée de balle » pour se rapprocher de la cible. - Il identifie et exploite un espace libre pour offrir une solution de passe à son partenaire (démarquage). - Dans un jeu de combat, il évite une action adverse par des esquives (déplacements latéraux, sauts, etc.).

Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires

Objectifs d'apprentissage	Exemples de réussite
Comprendre et respecter les règles du jeu.	- L'élève arbitre et attribue des points en fonction des actions (annoncer le début d'un combat ou d'un jeu collectif, arrêter le jeu, compter les points, etc.). - Il écoute et s'exprime à l'oral pour comprendre et se faire comprendre sur les actions de jeu. - Il respecte les règles en toutes circonstances (victoire ou défaite).
Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.	- L'élève encourage son partenaire ou félicite l'adversaire. - Il accepte les décisions de l'arbitre et encourage les efforts de chacun. - Il joue en respectant les règles sans la présence d'un arbitre (auto-arbitrage).

Tableau synoptique

Domaine 1 : Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée			
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Explorer une diversité de signaux de départ. Courir vite de façon équilibrée.	Se préparer au signal de départ. Courir vite et de façon coordonnée.	Réagir vite au signal de départ. Courir vite et de façon coordonnée.
Exemples réussite	L'élève identifie le signal de départ (sonore, visuel, tactile) et s'élance avec réactivité. Il regarde loin devant lui et reste dans l'espace dévolu à sa course (un couloir, une zone aménagée, etc.).	L'élève est immobile avant le départ et attentif au signal. Il court vite en slalomant entre des petits objets. Il court vite en variant la direction de ses déplacements (vers l'avant, l'arrière, sur le côté, etc.).	L'élève réagit vite à un signal sonore. Il court vite en adaptant sa foulée aux contraintes (espaces différents entre des lattes, des plots, etc.) et sans ralentir.
Objectifs apprentissage	Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.	
Exemples réussite	L'élève franchit plusieurs obstacles horizontaux (type « rivière ») sans ralentir sa course. Il franchit toutes les rivières avec le pied droit, puis avec le pied gauche. Il franchit toutes les rivières en alternant le pied d'impulsion.	L'élève franchit un obstacle vertical placé en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. Il franchit l'obstacle vertical avec le pied droit, puis avec le pied gauche.	L'élève franchit plusieurs obstacles verticaux placés en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. Il franchit tous les obstacles verticaux avec le pied droit, puis avec le pied gauche. Il franchit tous les obstacles verticaux en alternant le pied d'impulsion.
Objectifs apprentissage	Courir longtemps en limitant les arrêts.	Courir longtemps sans s'arrêter.	
Exemples réussite	L'élève réduit le nombre d'arrêts dans un espace de course aménagé autorisant des zones de marche (« contrats de course »). Les élèves courent en groupe pour parcourir la plus grande distance possible sur une durée donnée.	L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course donnée. Il réussit un « contrat de course » adapté à ses capacités.	L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course de plus en plus longue. Il choisit un « contrat de course » adapté à ses capacités.
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible			
	CP	CE1	CE2

Objectifs apprentissage	Variar les impulsions pour sauter loin ou haut.	Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.	
Exemples réussite	L'élève saute vers l'avant et sans élan pour franchir un obstacle horizontal en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). Il saute sans élan au-dessus d'un fil ou d'un tapis en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). Il saute pour atteindre des zones de plus en plus hautes ou de plus en plus éloignées (fil, tapis, plots, etc.) de la zone d'impulsion.	L'élève réalise des foulées bondissantes vers l'avant. Il effectue une succession de bonds vers le haut. Il identifie le pied avec lequel il préfère sauter (pied d'appel).	L'élève identifie son pied d'appel préférentiel en comparant les distances atteintes ou les hauteurs franchies après chaque saut. Il effectue des sauts exclusivement avec son pied d'appel. Il mobilise ses bras pour sauter plus loin ou plus haut.
Se déplacer pour lancer le plus loin possible			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Lancer loin différents objets.	Lancer loin et dans l'axe différents objets.	
Exemples réussite	L'élève lance des objets variés (balle, vortex, cerceau, etc.) en visant des zones plus ou moins éloignées. Il lance de manière différente (à deux mains, à une main, mains au niveau de la poitrine, au-dessus de la tête, etc.) en visant des zones de plus en plus éloignées. Il lance loin en mobilisant ses jambes et en basculant le haut du corps de l'arrière vers l'avant.	L'élève lance un objet loin en le faisant passer au-dessus d'un obstacle vertical. Il lance un objet loin dans les limites de la zone de lancer.	L'élève lance à deux mains un petit ballon lesté, effectue une poussée du bas vers le haut et vers l'avant, pour terminer avec les deux bras tendus vers le haut et l'avant. Il lance une balle, un vortex ou un petit javelot en mousse avec une flexion du bras dite à « bras cassé » (trajet du bras de l'arrière vers l'avant, le coude fléchi et termine avec la main vers le haut et l'avant).
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Repérer des éléments visibles pour se situer dans un espace connu.	Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.	

Exemples réussite	L'élève identifie et nomme les symboles présents sur un plan et il les reconnaît sur le terrain.	L'élève oriente son plan à l'aide des éléments remarquables situés sur le terrain.	L'élève trouve deux balises facilement identifiables à moins de vingt mètres de sa position à l'aide d'un plan.
	Il se situe sur un plan en reconnaissant des éléments remarquables situés « à proximité ».	Il ajuste l'orientation de son plan à chaque changement de direction.	Il marche pour mieux s'orienter à partir d'un plan et sur le terrain (l'orientation prime sur la course).
	Il identifie des éléments remarquables sur une photographie et sait reconnaître l'endroit où celle-ci a été prise.	Il se situe sur le plan à chaque arrêt.	
	Il trouve une balise facilement identifiable et visible à proximité de sa position à l'aide d'un plan.		
Recueillir et apprécier des résultats			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Explorer et utiliser des outils de mesure concrets.	Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.	
Exemples réussite	L'élève repère la zone qui matérialise le résultat de son action motrice ou celle d'un camarade (durée/distance en course, zone de réception pour le lancer et le saut). Il mesure ses progrès grâce à des repères très concrets qui matérialisent le résultat de ses actions motrices (zone atteinte, distance parcourue, etc.).	L'élève relève et communique les résultats obtenus. Il compare les résultats d'un essai à l'autre pour mesurer les progrès.	L'élève applique des principes pour s'améliorer d'un essai à l'autre (être attentif pour réagir vite à un signal de départ, etc.). Il comprend l'intérêt de la mesure d'un résultat pour modifier son attitude et son action (identifier son pied d'appel pour sauter plus loin ou plus haut, lancer loin grâce à l'action des jambes, etc.).

Domaine 2 : Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels			
Construire des équilibres dans des environnements terrestres			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	
Exemples réussite	L'élève effectue une roulade avant à partir d'un contre haut (bloc, banc, etc.) avec le menton collé à la poitrine. Il roule en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc.	L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane avec le menton collé à la poitrine. Il réalise une roulade avant dans l'axe et termine en équilibre.	L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc. Il roule vers l'avant et adopte des positions d'arrivée différentes : sur deux pieds, sur un pied, accroupi, assis, etc.
Objectifs apprentissage	Explorer un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	
Exemples réussite	L'élève effectue un saut avec le corps droit sur une surface plane après une impulsion sur deux pieds. Il se réceptionne en équilibre. Il a le corps droit lors de sa suspension en l'air avec les bras placés le long du corps. Il effectue deux sauts successifs sur une surface plane avec le corps droit après une impulsion à deux pieds.	L'élève effectue un saut avec le corps droit depuis un contre haut après une impulsion sur deux pieds. Il se réceptionne en équilibre dans un cerceau. Il réalise un saut avec le corps droit.	L'élève effectue un saut avec le corps droit après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. Il se réceptionne en équilibre sur une surface plane. Il réalise un saut avec le corps droit et une position des bras vers le haut.
Objectifs apprentissage	Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Explorer un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	
Exemples réussite	L'élève se déplace sur plusieurs mètres en quadrupédie avec une position du bassin au-dessus de la ligne des épaules. Il se déplace sur un banc avec les bras écartés sans tomber.	En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (bloc, banc, etc.), l'élève aligne ses mains et ses épaules (position dite « de la planche »). Il a le corps gainé et ses épaules se situent dans l'axe et au-dessus de ses mains. Il se déplace sans tomber sur une poutre avec les bras écartés.	En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (banc, bloc, espalier, etc.), l'élève aligne ses mains, ses épaules et son bassin (position « à l'équerre »). Il se déplace en alternant une pose des mains et une pose des pieds (« saut de lapin »). Sur un banc ou sur une poutre, il réalise des figures simples sur une jambe, sans tomber.

Objectifs apprentissage	Explorer un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.		Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	
	Exemples réussite	En situation de grimpe (hauteur inférieure à trois mètres), l'élève ose se déplacer sur un parcours constitué de plusieurs grosses prises. Sur ces parcours simples, il limite les arrêts ou les retours au sol.	L'élève se déplace vers le haut (inférieur à trois mètres), puis en traversée d'un point A à un point B sans retour au sol. Il dissocie et coordonne les actions des bras et des jambes dans son déplacement.	L'élève grimpe sur des parcours en traversée d'un point A à un point B avec des prises plus petites et plus espacées entre elles. Il déplace les pieds avant les mains dans son déplacement.
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion				
	CP	CE1		CE2
Objectifs apprentissage	Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, en ligne droite.		Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.	
	Exemples réussite	L'élève maintient son équilibre sur un moyen de locomotion pour réaliser un parcours en ligne droite. À partir d'un plot de départ, il roule et il glisse jusqu'au plot d'arrivée, sans tomber. Il regarde devant lui, il freine puis il s'arrête en posant un pied au sol. Il réalise un parcours en s'arrêtant le moins possible.	L'élève roule ou glisse sur des parcours en effectuant des virages à droite et à gauche. Il pédale sur des trajectoires variées (ligne droite, slalom, etc.). Il roule et retire ses pieds des pédales.	L'élève se déplace en utilisant le « pas du patineur ». Il roule ou glisse entre deux plots en levant un pied. Il roule ou glisse en effectuant un virage : une fois à droite, une fois à gauche. Il roule en suivant un autre élève sans le dépasser. Il roule ou glisse en contournant des obstacles sans tomber.
Construire des équilibres dans un environnement aquatique				
	CP	CE1		CE2
Objectifs apprentissage	Explorer le milieu aquatique.		Construire un nouvel équilibre horizontal.	
	Exemples réussite	L'élève entre seul dans l'eau (par l'échelle, par un saut depuis le bord du bassin, etc.). Il s'éloigne progressivement du bord avec les épaules immergées. Il accepte de mettre la tête sous l'eau et d'expirer (bloquer la respiration et souffler sous l'eau).	L'élève saute dans l'eau et se laisse remonter à la surface de façon passive. Il se maintient un court instant en position verticale dans l'eau sans prendre appui sur le bord du bassin. Il expérimente la flottaison sur le ventre et sur le dos. Il expire lorsqu'il a la tête sous l'eau.	L'élève entre dans l'eau par une bascule du corps vers l'avant. Il s'allonge et flotte sur le ventre puis sur le dos, avec ou sans l'aide d'un matériel (frite, planche, etc.). Il adopte une posture d'équilibre ventral puis dorsal avec un positionnement des bras et de la tête dans le prolongement de l'axe du corps.
Agir en toute sécurité				

	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Respecter les règles pour ne pas se mettre en danger.	Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.	
Exemples réussite	Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : - connaît et respecte les positions de départ et d'arrivée ; - attend le signal de départ avant de s'engager dans le parcours pour ne pas gêner ou mettre en danger ses camarades (agir en sécurité pour soi et pour les autres) ; - connaît et respecte les limites de la zone dans laquelle il évolue ; - identifie les consignes et les règles liées au respect de l'environnement de la pratique ; - connaît les équipements de sécurité adaptés à l'activité pratiquée. Dans les activités de construction des équilibres dans un environnement aquatique, l'élève : - respecte les principales règles de sécurité (espace et périmètre de pratique ou d'évolution, respect du règlement de la piscine).	L'élève reconnaît des situations dangereuses pour lui ou pour les autres et adopte les comportements appropriés : - il prévient le professeur ; - il ne s'engage pas dans un parcours dans lequel un camarade est déjà impliqué ; - il apporte son aide à un camarade en difficulté sur un parcours ; - il connaît et respecte la hauteur de sécurité à ne pas dépasser, etc. Il comprend certains principes d'efficacité au service de sa sécurité : - la poussée d'Archimède qui permet une remontée passive dans les activités aquatiques ; - la vitesse comme une condition de l'équilibre dans le déplacement avec un moyen de locomotion, etc. Dans les activités de construction d'équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : - aide le professeur à installer le petit matériel : tapis, blocs, etc. ; - vérifie son équipement dans le respect des règles de sécurité.	L'élève sait renoncer si le parcours lui paraît trop difficile et il précise la nature du danger potentiel. Dans les activités de construction des équilibres dans les environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion : - dans un espace aménagé et sécurisé, l'élève s'engage dans l'activité sans appréhension ; - dans une activité de grimpe, il s'engage dans un parcours adapté à ses capacités pour le réussir en toute sécurité.

Domaine 3 : S'exprimer avec son corps pour vivre des émotions			
Développer une motricité à visée artistique			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Explorer des actions à visée artistique.	Reproduire des actions à visée artistique.	
Exemples réussite	Dans les activités de danse, l'élève mobilise tout son corps (bras, jambes, tête, mains, buste). Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il explore l'amplitude gestuelle (étirer ses bras, tendre sa jambe d'appui dans une position d'équilibre sur une poutre, etc.).	Dans les activités de danse, l'élève reproduit des procédés chorégraphiques simples (répétition, unisson, cascade, etc.). Il utilise les paramètres du mouvement et s'appuie sur son imagination pour transformer différents déplacements (marcher sur un fil, courir sur des braises, avancer dans l'obscurité, etc.). Dans un numéro d'arts du cirque, il reproduit des figures simples.	Dans les activités de danse, en fonction des rythmes entendus, l'élève varie ses mouvements et leur vitesse en suivant des chemins de natures variées (lignes droites, cercles, carrés, etc.). Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il reproduit des figures simples avec un partenaire (figures en miroir, en chaîne, etc.).
Objectifs apprentissage	Explorer l'espace scénique.	Varié ses actions dans l'espace scénique.	
Exemples réussite	Dans les activités de danse, l'élève adapte ses déplacements en fonction de l'espace délimité : il danse « très grand » ou « très petit » (variation de l'amplitude gestuelle). Il occupe tout l'espace sans entrer en contact avec les autres. Dans les activités d'arts du cirque, il se déplace sur tout l'espace en fonction du verbe d'action proposé (sauter, courir, ramper, tourner, etc.). Dans les activités gymniques, il explore tout l'espace disponible en adaptant ses mouvements en fonction des différents matériels utilisés (bancs, poutres, cordes, chaises, tapis, etc.).	Dans les activités de danse, l'élève reproduit des chorégraphies simples en s'appuyant sur des repères spatiaux (devant de scène, fond de scène, position de face ou de profil, etc.). Dans les activités d'arts du cirque, il varie les lancers avec des balles ou des foulards dans les différentes dimensions de l'espace (en cascade, verticalement, horizontalement, au sol, etc.). Dans des activités gymniques, il varie ses déplacements (en avant, en arrière, sur le côté, sur demi-pointes etc.) sur différents matériels utilisés (banc, poutre, etc.).	Dans les activités d'arts du cirque, l'élève lance un anneau en hauteur, touche le sol avec une main puis rattrape l'anneau. Dans des activités gymniques, il choisit deux parcours matérialisés dans l'espace (poutre, tapis, banc, plan incliné, tremplin, etc.) sur lesquels il réalise des mouvements imposés (rouler, sauter, enjambrer, etc.). Dans son numéro d'arts du cirque, il utilise la largeur, la hauteur et la profondeur pour occuper l'espace et prendre en compte le public.
Créer des enchaînements simples et mémorisés			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Reproduire un enchaînement artistique.	S'approprier un enchaînement artistique.	

Exemples réussite	L'élève respecte le contenu de la phrase dansée ou de l'enchaînement acrobatique.	Dans les activités de danse, l'élève s'approprie et mémorise une phrase composée de deux à trois mouvements.	L'élève effectue un choix d'éléments artistiques en respectant une structuration définie (un début, un milieu et une fin).
	Dans les activités de danse traditionnelle, il reproduit le début, le milieu et la fin d'une phrase chorégraphiée.	Dans les activités d'arts du cirque ou gymniques, il marque le début et la fin de l'enchaînement (présentation des balles de jonglage au début, puis salut au public à la fin).	Dans les activités de danse, il modifie l'amplitude de ses mouvements pour traduire une émotion (la colère, la tristesse, la peur, la joie, etc.).
	Dans les activités de danse, il reproduit la phrase d'un partenaire.		Dans les activités gymniques, il choisit un ordre pour enchaîner les différents éléments de manière fluide.
Vivre et exprimer des émotions			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Explorer la posture d'artiste.	Construire une posture d'artiste.	
Exemples réussite	Dans toutes les activités proposées : - l'élève accepte d'être regardé ; - il salue le public à la fin de la prestation ; - l'expression corporelle de l'élève traduit une émotion (sauter de joie, taper des pieds de colère, etc.). Dans les activités de danse ou d'arts du cirque, il exprime un état (être pressé, fatigué, surpris, joyeux, etc.), un sentiment, une émotion (joie, tristesse, peur, etc.), une énergie (être mou, résistant, lourd, etc.).	Dans toutes les activités proposées : - l'élève centré sur son action reste néanmoins à l'écoute de l'autre dans une prestation individuelle ou collective ; - il surmonte ses appréhensions pour réaliser l'intégralité de sa prestation devant un public. Dans les activités de danse, il accepte de participer à un travail collectif destiné à être montré et apprécié. Dans les activités d'arts du cirque, il accepte de répéter plusieurs fois le numéro pour le maîtriser.	Dans toutes les activités proposées : - l'élève prend en compte le public : se placer, se présenter, s'exprimer, etc. ; - il joue un personnage. Dans des activités de danse, il s'inspire de différents matériaux (des photographies, des images, des états, des sentiments, etc.) pour créer. Dans les activités gymniques, il ose effectuer une prestation dans des situations observées et appréciées par d'autres.
Objectifs apprentissage	Apprécier et décrire une prestation à l'aide d'un vocabulaire approprié.	Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.	

Exemples réussite	Dans toutes les activités proposées : - l'élève s'approprie un vocabulaire spécifique pour décrire une prestation (espace, matériel, mouvement, verbes d'action, etc.) ; - il est respectueux, silencieux et attentif pendant la prestation de ses camarades.	Dans toutes les activités proposées : - l'élève spectateur est orienté vers l'espace scénique tout au long de la prestation ; - il observe avec attention ses camarades ; - il verbalise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation à partir de repères simples.	Dans toutes les activités proposées, l'élève : - commence à justifier son appréciation en exploitant un support (figures gymniques, code, etc.) ; - précise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation en proposant une amélioration.
	Dans les activités d'arts du cirque, il associe une émotion à un numéro observé (joie, peur, étonnement, etc.).	Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il interagit en exprimant ses émotions et les sentiments ressentis devant le groupe.	Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il apprécie la qualité de la prestation en identifiant les trois moments clés (début, milieu et fin).
	Dans les activités gymniques, il reconnaît un élément et sait le nommer.	Dans les activités gymniques, il identifie la réalisation des éléments dansés ou acrobatiques présentés (roulade, équilibre, saut, etc.).	Dans les activités gymniques, il qualifie une prestation selon divers critères (déséquilibre, mémorisation, enchaînement, etc.).

Domaine 4 : Coopérer et s'opposer pour apprendre à gagner			
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Maitriser des actions d'opposition simples.	Maitriser et contrôler des actions d'opposition simples.	
Exemples réussite	Dans un jeu collectif, l'élève court, s'arrête et change de direction. Il lance et attrape à deux mains en passe directe différents types de balles. Dans un jeu de combat de préhension, il est solide sur ses appuis et accepte le contact. Il tire ou pousse son adversaire pour le faire rentrer ou sortir de la zone de combat.	Dans un jeu collectif, l'élève à l'arrêt passe le ballon avec précision à un partenaire proche (passes directes ou à rebond). Il lance et renvoie une balle ou un volant. Dans un jeu de combat, il contrôle son adversaire de différentes façons pour l'immobiliser au sol (retenir, maintenir au sol en recouvrant le corps, utiliser le poids de son corps, etc.).	Dans un jeu de raquettes, l'élève réussit à échanger un ballon de baudruche, une balle en mousse, une balle molle, etc., de part et d'autre d'un filet ou d'une ligne au sol. Dans un jeu de combat, il est actif au sol pour ne pas se faire retourner et immobiliser.
Objectifs apprentissage	Explorer la zone de jeu dans toutes ses dimensions.	S'adapter à la zone de jeu.	
Exemples réussite	En situation de jeu, l'élève se déplace pour explorer toutes les zones possibles (au sol, en aérien, sur grand terrain, sur petit terrain, etc.). Il identifie les limites du terrain ou de l'aire de jeu. Dans un jeu de combat, il se déplace, accepte l'opposition et reste dans la zone de jeu. Dans un jeu collectif, il est mobile et actif sur tout l'espace de jeu.	L'élève organise ses déplacements dans le respect de la zone de jeu. Dans un jeu de raquettes, il réalise un parcours avec la balle sur la raquette sans la faire tomber (sur une ligne tracée au sol, en slalomant entre les plots en marche arrière, etc.).	L'élève s'éloigne ou se rapproche de ses partenaires pour se démarquer. Dans un jeu de combat, il adapte son action pour ne pas sortir de la zone de combat ou pour sortir son adversaire de celle-ci. Dans un jeu de raquettes, il lance ou frappe de façon précise un volant, une balle, de bas en haut ou à « bras cassé » dans une zone définie.
Faire des choix pour marquer			
	CP	CE1	CE2
Objectifs apprentissage	Se situer pour agir seul ou à plusieurs.	Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.	

Exemples réussite	L'élève reconnaît ses partenaires et ses adversaires. Il différencie « jouer avec » et « jouer contre ». Dans un jeu collectif : - il connaît et identifie les différents rôles dans une équipe (porteur de balle, non porteur de balle, attaquant, défenseur) ; - il prépare ses mains et se rapproche de son partenaire pour lui indiquer qu'il est prêt à recevoir le ballon.	Dans un jeu collectif, l'élève se reconnaît dans un rôle d'attaquant ou de défenseur. Il repère si son équipe est en possession du ballon et réussit à changer rapidement de rôle (attaquant et défenseur). Il ajuste sa frappe ou ses passes en fonction de la distance de la cible ou celle d'un partenaire.	Dans un jeu collectif, l'élève réalise avec un partenaire une action de « montée de balle » pour se rapprocher de la cible. Il identifie et exploite un espace libre pour offrir une solution de passe à son partenaire (démarquage). Dans un jeu de combat, il évite une action adverse par des esquives (déplacements latéraux, sauts, etc.).
	Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires		
	CP	CE1	CE2
	Objectifs apprentissage	Comprendre et respecter les règles du jeu.	
Exemples réussite	L'élève connaît le but du jeu et les consignes pour agir. Il découvre l'importance des règles pour le bon déroulement du jeu. Il reformule les principales règles du jeu avec ses propres mots. Il associe les fautes aux principales règles du jeu (sortie de terrain, manipulation du ballon, contact entre joueurs, etc.).	L'élève identifie les différentes règles et sait les nommer. Il reformule le but du jeu et ses règles à l'aide du vocabulaire spécifique. Il identifie et respecte le rôle d'arbitre. Il reconnaît la faute et accepte la décision dans le cas du non-respect de la règle. Il connaît les règles de sécurité dans les jeux d'opposition (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).	L'élève arbitre et attribue des points en fonction des actions (annoncer le début d'un combat ou d'un jeu collectif, arrêter le jeu, compter les points, etc.). Il écoute et s'exprime à l'oral pour comprendre et se faire comprendre sur les actions de jeu. Il respecte les règles en toutes circonstances (victoire ou défaite).
	Objectifs apprentissage	Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.	
	Explorer les interactions dans le jeu.		
	L'élève contrôle ses émotions dans la victoire comme dans la défaite dans diverses situations de jeu. Dans un jeu collectif, il accepte de jouer avec les autres.	L'élève reconnaît la défaite et ne manifeste pas de comportement déplacé envers l'adversaire. Il respecte ses partenaires et ses adversaires : il salue ou sert la main avant et après la confrontation (partie, combat).	L'élève encourage son partenaire ou félicite l'adversaire. Il accepte les décisions de l'arbitre et encourage les efforts de chacun. Il joue en respectant les règles sans la présence d'un arbitre (auto-arbitrage).